

02 POUR LES JOYEUX COMMERÇANTS

Supermarché

Bien démarrer, étape par étape

Un supermarché à eux, garni avec le placard de la cuisine : scanner les courses, payer en argent de jeu ou par carte, et un vrai ticket de caisse. Voici comment installer le magasin, et comment se passe le premier client.

● ● ● ● ● Difficulté 2/5 · Facile

💡 Prêt en 10 minutes environ



Ce qu'il vous faut



Un ordinateur, un portable ou une tablette

NÉCESSAIRE

Avec un navigateur récent (Chrome, Edge, Safari ou Firefox) et Internet. Rien à télécharger ni à installer.



De quoi scanner **NÉCESSAIRE**

Idéalement un scanner à main USB qui fonctionne comme un clavier ; un modèle 2D lit aussi les QR codes. Sinon, scannez avec la caméra ou un téléphone, ou tapez les chiffres sous le code-barres.



Une imprimante **BONUS**

Pour les tickets de caisse, les cartes de fidélité, les panneaux Bonus et les produits en vrac à découper.



Votre adresse e-mail **NÉCESSAIRE**

Pour votre compte gratuit. Pas de mot de passe : vous vous connectez avec un lien ou un code reçu par e-mail.



Des courses et de l'argent de jeu **NÉCESSAIRE**

Des paquets, bocaux et boîtes avec un code-barres, tirés du placard de la cuisine, un panier ou un sac, et de l'argent de jeu : euros ou dollars.

Dans ce guide

2

L'installation

Compte, scanner, réglages et kit de démarrage.

3

La première partie

Étape par étape, avec de vrais écrans.

4

Idées et aide

Idées de jeu, astuces, et que faire si quelque chose ne marche pas.

L'installation

Faites-le une fois avec votre enfant. Ensuite, il pourra continuer tout seul.

1 Créez un compte gratuit

Allez sur **beeptown.app** et touchez **Essayer gratuitement**. Saisissez votre adresse e-mail. Vous recevez un e-mail avec un lien et un code à 6 chiffres : cliquez sur le lien ou tapez le code.

2 Ouvrez l'univers Supermarché

Touchez Supermarché parmi vos univers. Sur iPad, touchez **Partager** dans Safari, puis **Sur l'écran d'accueil** : l'univers s'ouvre alors comme une vraie appli, en plein écran. Connectez-vous-y avec le code.

3 Branchez le scanner

Branchez le scanner sur un port USB ou associez-le en Bluetooth. Dans **Réglages** → **Tester votre scanner**, vous voyez s'il fonctionne. Pas de scanner ? Touchez **Caméra** en bas, ou **Téléphone** pour faire d'un téléphone le scanner.

4 Personnalisez-le

Ouvrez **Réglages** (les curseurs, en haut à droite). Donnez un nom au magasin, choisissez euros ou dollars pour l'argent de jeu, et les prix adaptés à vos enfants : **Euros entiers** (4 à 6 ans), **Demi-euros** (6 à 8) ou **Vrais prix** (dès 8 ans).

5 Une carte de fidélité pour tous

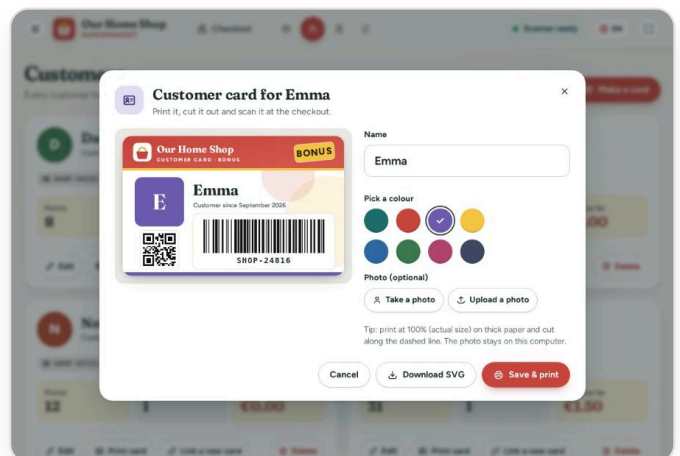
Dans **Clients**, créez une carte pour chaque client, avec un prénom, une couleur et, si vous voulez, une photo. La carte cumule des points et donne les prix Bonus. Une carte de bibliothèque marche aussi ici.

6 Imprimez le kit de démarrage

Dans **Réglages** : une enseigne, un panneau de caisse, des panneaux Bonus, les produits en vrac (fruits, pain, œufs) à découper et toutes les cartes de fidélité. Imprimez à taille réelle (100 %).

7 Installez le magasin

Posez les courses sur une étagère ou une table, avec les panneaux Bonus. L'écran est la caisse : préparez l'argent de jeu et un sac. Scannez chaque produit une fois : le magasin trouve son nom et sa photo, et lui donne un prix.



Une carte de fidélité à soi : des points et les prix Bonus.

La première partie

Qui fait quoi ? Un enfant tient la caisse. Les autres font leurs courses, avec leur carte de fidélité et un panier. Puis on échange les rôles.

1 Scanner sa carte de fidélité

Le magasin dit bonjour, cumule les points et donne les prix Bonus. Une nouvelle carte ? On tape un prénom une seule fois.

2 Scanner les courses

Bip après bip, le panier se remplit et le total grimpe. Les fruits, le pain et les œufs sans code-barres se touchent à l'écran.

3 Payer

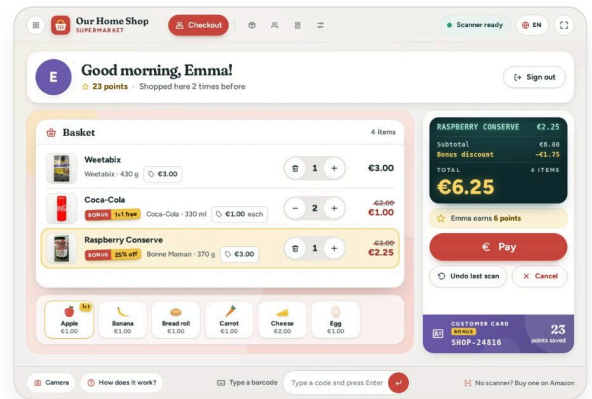
Touchez **Payer**. En espèces : on donne l'argent de jeu et la caisse calcule la monnaie. Par carte : on approche la carte de l'écran et on tape quatre chiffres.

4 Le ticket de caisse

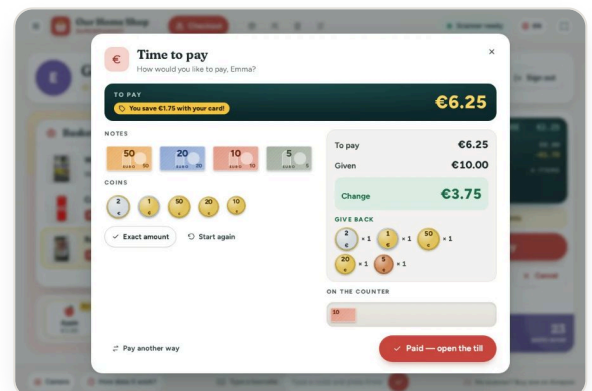
Le ticket montre la remise Bonus, la monnaie rendue et les points cumulés. Imprimez-le pour le client, ou regardez-le à l'écran.

5 Au suivant !

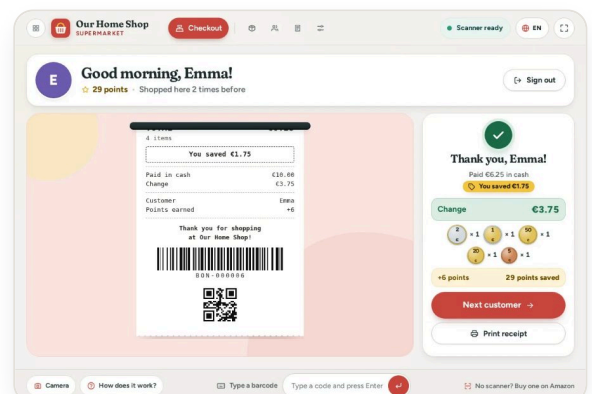
Touchez **Au suivant !**. Plus tard, **Ventes** montre tous les tickets du jour et les meilleures ventes.



Bip après bip, un panier bien rempli.



Payer en argent de jeu : la caisse calcule la monnaie.



Le ticket, avec la remise, la monnaie et les points.

Vraies captures d'écran, avec des données d'exemple.



Touchez ensemble **Comment ça marche ?** en bas de l'écran : une courte visite guidée montre tout, sur le vrai écran.

Idées de jeu



La promo de la semaine

Dans **Produits**, donnez un autocollant Bonus à un produit. Qui repère la promo en premier ?



La liste de courses

Écrivez ou dessinez une liste ensemble. Le client trouve-t-il tout, et a-t-il assez d'argent ?



Faire l'appoint

Qui sait donner exactement la bonne somme ? Compter et rendre la monnaie viennent tout seuls.

Quelque chose ne marche pas ?



Le scanner ne fait rien

Touchez ou cliquez d'abord une fois dans la fenêtre de l'appli : le scanner écrit là où se trouve le curseur.



Réglages → **Tester votre scanner** montre ce qui arrive, et si le scanner envoie une Entrée après chaque code.



Caractères ou chiffres bizarres

Réglez le scanner sur la même disposition de clavier que votre ordinateur (AZERTY en France et en Belgique). Son mode d'emploi explique comment, souvent avec un code-barres à scanner.



La caméra ne démarre pas

Autorisez la caméra dans le navigateur et fermez les autres applis qui l'utilisent. Tenez le code immobile dans le cadre, avec une bonne lumière. Taper le code marche toujours : les chiffres sont sous chaque code-barres.



Pas reçu d'e-mail ?

Après quelques minutes, regardez dans vos spams. Un lien et un code fonctionnent une seule fois, pendant 15 minutes ; sinon, demandez-en un nouveau.

Bon à savoir



Essai gratuit, paiement unique

Avec un compte gratuit, vous jouez avec 1 client et 5 produits. Envie de plus ? Cet univers coûte 17,99 €, les quatre ensemble 39 €. Vous payez une seule fois : pas d'abonnement, pas de publicité.



Tout reste à la maison

Les prénoms, les photos et tout ce que vos enfants jouent restent dans le navigateur de cet appareil : nous ne les recevons jamais. Une sauvegarde (

Réglages →

Exporter une sauvegarde) permet aussi de tout passer sur un autre appareil.



Jouer en sécurité

Les scanners à main utilisent une lumière laser ou LED : ne les pointez jamais vers les yeux. Jouez ensemble, surtout avec les plus petits.

Besoin d'aide ?

Dans l'appli, **Comment ça marche ?** remonte tout. Une question, une idée, ou quelque chose qui ne marche pas ? Écrivez à hello@beeptown.app ou utilisez le formulaire sur beeptown.app. Nous lisons tout nous-mêmes.



Scannez et jouez
tout de suite
beeptown.app/supermarket

